

การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐาน  
สำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม

Developing English Language skills by Board Game-Based Learning on Basic  
Mechanic Vocabulary for Industrial Students

ผู้วิจัย พิชญ์นันท์ รักษาวงศ์<sup>1</sup>  
มารุดิศ วชิรโกเมน<sup>2\*</sup>

Pichanan Raksawong<sup>1</sup>  
Marudis Vachirakomen<sup>2\*</sup>  
marudis.va@rmu.ac.th

Received : 2025-06-06

Revised : 2025-06-25

Accepted : 2025-10-01

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม ให้มีประสิทธิภาพ 75/75 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 22 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม จำนวน 7 แผน รวม 28 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน จำนวน 30 ข้อ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน จำนวน 15 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม มีประสิทธิภาพ 79.65/82.27 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 75/75

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ความพึงพอใจของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 4.62, S.D. = 0.49)

คำสำคัญ: บอร์ดเกม เกมเป็นฐาน ทักษะภาษาอังกฤษ ศัพท์ช่างพื้นฐาน

<sup>1</sup> คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

<sup>2</sup> คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

<sup>1</sup> Faculty of Engineering, Rajabhat Maha Sarakham University

<sup>2</sup> Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University

## Abstract

This research article aimed to: (1) develop a board game-based instructional plan to enhance English language skills, specifically fundamental technical vocabulary, for industrial technology students, with an expected effectiveness criterion of 75/75; (2) examine the learning achievement of students instructed through the developed board game-based instructional plan; and (3) investigate the students' satisfaction with the instructional approach. The sample group consisted of 22 first-year students enrolled in the Industrial Technology Program, Faculty of Education, Maharakham Rajabhat University, during the first semester of the 2023 academic year. The sample was selected using purposive sampling. The research instruments included: (1) a set of seven board game-based instructional plans covering a total of 28 hours; (2) a 30-item achievement test measuring students' learning outcomes; and (3) a 15-item satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test statistics.

The findings revealed that:

1) the developed board game-based instructional plans yielded an effectiveness score of 79.65/82.27, exceeding the predetermined criterion of 75/75.

2) students' post-instruction learning achievement was significantly higher than their pre-instruction scores at the .05 level of statistical significance.

3) the students' overall satisfaction with the instructional approach was at a high level ( $\bar{X}$  = 4.62, S.D. = 0.49)

**Keywords:** Board game; game-based learning; english skills; basic technical vocabulary

## บทนำ

การเรียนรู้ตามเกม (Game-based learning: GBL) ซึ่งเปิดตัวครั้งแรกในฐานะแนวทางการสอนในช่วงทศวรรษ 1970 เป็นแนวทางการศึกษาที่ผสมผสานองค์ประกอบของเกมเข้ากับบริบทการเรียนรู้ ใช้เทคนิคและวิธีการที่พบได้ทั่วไปในเกมเพื่อกระตุ้นและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ การฝึกฝน และการประเมินความรู้และทักษะ โดยผสมผสานกิจกรรมการแข่งขัน ซึ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนแข่งขันกันเองหรือท้าทายตัวเองเพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ดังนั้น การผสมผสานการเรียนรู้กับเกมจึงช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนานในเนื้อหา ซึ่งส่งผลในเชิงบวกต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียน นอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในประสบการณ์จริง การจัดการการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญสามประการ: 1) ครูนำเสนอเกมและชี้แจงกฎเกณฑ์ 2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกฎ และ 3) ครูและผู้เรียนพูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์การเล่นเกม (Saraiwang, & Worawong, 2023) การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน รวมถึงการเรียนรู้ผ่านเกมถือเป็นแนวทางการสอนที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง ซึ่งใช้ในการถ่ายทอดและเสริมสร้างความรู้และทักษะ ที่ได้รับความนิยมในระดับการศึกษาต่างๆ ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาไปจนถึงการพัฒนาทางวิชาชีพ (Srivatanakul, 2024) การใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ ถือเป็น การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการรู้มีความน่าสนใจมากขึ้น เป็น การนำจิตวิทยาและแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ (เสถียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย และคณะ, 2562) การใช้เกมมีประโยชน์อย่างมากในการปรับปรุงความรู้ด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ ซึ่งเป็นแง่มุมที่น่าสนใจของ

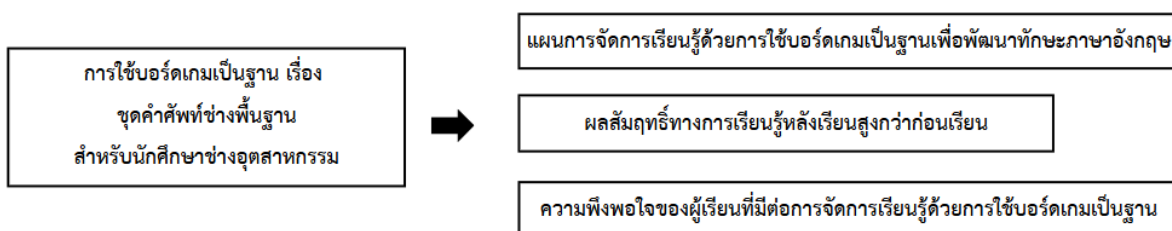
การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สิ่งสำคัญคือต้องสังเกตว่าข้อดีที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งของการใช้เกมออนไลน์คือสามารถเพิ่มความสนใจของนักศึกษาและกระตุ้นให้พวกเขาเสี่ยงบางอย่าง (Rahmah, 2021)

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ขาดไม่ได้ โดยเฉพาะในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนที่ไม่ได้เชี่ยวชาญคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การทำความเข้าใจกลยุทธการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพจึงมีความสำคัญ ช่วยเพิ่มโอกาสในการได้รับการจ้างงาน (Son & Ly, 2024) นักศึกษามีความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.32 ประเด็นที่นักศึกษามีความวิตกกังวลสูงสุด 3 อันดับแรก นักศึกษาจะตื่นเต้นหากต้องพูดภาษาอังกฤษโดยไม่ได้รับเตรียมตัวล่วงหน้า รองลงมา นักศึกษามีความวิตกกังวลหากสอบไม่ผ่านรายวิชาการพูดภาษาอังกฤษ และอันดับสุดท้าย นักศึกษารู้สึกกระวนกระวายและวิตกกังวลจนลืมสิ่งที่เคยเรียนรู้มาหากต้องพูดในสถานการณ์ที่ไม่คุ้นเคย (ประดิษฐ์ คำมุงคุณ และคณะ, 2562) ใน การเรียนภาษาต่างประเทศคำศัพท์เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้เพราะผู้เรียนจะสามารถสื่อสารได้ก็ต่อเมื่อมีความรู้ใน คำศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้เพื่อการสื่อความหมาย คำศัพท์จึงนับเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการเรียนรู้ภาษา เปรียบเสมือน ประตูด่านแรกของการเรียนรู้ภาษานั้นเอง (Wallace, 1984) การเรียนรู้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ ซึ่งจำเป็นต้องมีพจนานุกรมที่ครอบคลุมซึ่งพัฒนาผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อช่วยให้เข้าใจและพูดภาษา ได้อย่างถูกต้อง (Dongsanniwat & Sukying, 2024) การสอน “กลุ่มคำศัพท์” (Word fields or word sets) ให้เหมาะสมกับ ระดับความสามารถของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนในระดับเริ่มต้น ควรเรียนกลุ่มคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้า (Clothes) หรืออาหาร (Food) ส่วนผู้เรียนในระดับสูง ควรเรียนกลุ่มคำศัพท์เกี่ยวกับกฎหมาย (Law) เป็นต้น การนำเสนอชุดคำศัพท์ โดยใช้เสียงหรือภาพ เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพวิธีหนึ่ง โดยเฉพาะเมื่อใช้กับผู้เรียนในระดับเริ่มต้น และมีประโยชน์มากเมื่อใช้ในการนำเสนอคำศัพท์ หรือสำนวน ตามหัวข้อเฉพาะเรื่อง ขั้นตอนการนำเสนอคำศัพท์นี้คล้ายคลึงกับวิธีการสอนแบบอุปนัย (Inductive approach) (Gower et al., 2005) การสอนคำศัพท์เป็นเรื่องยากสำหรับทุกคน ควรพยายามสอนคำศัพท์ในบทเรียนของเราด้วยวิธีที่มี ประสิทธิภาพ การใช้เกมนั้นง่ายและน่าสนใจสำหรับผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้เรียนจึงสามารถรับรู้คำศัพท์บาง คำได้ ดังนั้นพวกเขาจึงไม่ต้องท่องจำคำต่อคำหรือรู้สึกเบื่อ (Xalikovna, (2023)

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะ ภาษาอังกฤษ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกมเป็นฐานใน เรื่อง “ชุดคำศัพท์ข้างพื้นฐาน” สำหรับนักศึกษาข้าง อุตสาหกรรม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ด้านภาษาอังกฤษไปประยุกต์ใช้ในบริบทวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยดังแสดงไว้ในภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม ให้มีประสิทธิภาพ 75/75
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมเรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบเชิงทดลองซึ่งใช้รูปแบบการวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest Design โดยมีการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ซึ่งมีขอบเขตการวิจัยดังนี้

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษา สาขาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 90 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 22 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์คัดเลือก คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา ปฏิบัติงานช่างพื้นฐาน

### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม
  - 1.1 ผู้วิจัยทำการศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน โดยสรุป คือ
  - 1.2 ผู้วิจัยทำการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม จำนวน 7 แผน รวม 28 ชั่วโมง โดยมีเนื้อหาของแผนดังนี้
    - แผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนะนำเครื่องมือช่างพื้นฐาน (Introduction to Basic Tools)
    - แผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง อุปกรณ์ป้องกันอันตราย (Safety Equipment)
    - แผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ส่วนประกอบของเครื่องมือ (Parts of Tools)
    - แผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การจัดเก็บและบำรุงรักษาเครื่องมือ (Tool Storage & Maintenance)
    - แผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง วัสดุที่ใช้ในงานช่าง (Materials in Workshop)
    - แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เครื่องมือวัดช่างพื้นฐาน (Measuring Tools)
    - แผนจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง คำสั่งงานช่าง (Workshop Commands)
- 1.3 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน 3 ท่าน ได้แก่ ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านภาษาอังกฤษคำศัพท์ช่างพื้นฐาน และด้านบอร์ดเกม

1.4 ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลประเมินผลคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ผลปรากฏว่า มีคุณภาพจากการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน

2.1 ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน แบบปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ

2.2 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐานไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านภาษาอังกฤษ คำศัพท์ช่างพื้นฐาน และด้านบอร์ดเกม

2.3 ผู้วิจัยวิเคราะห์คุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ได้แก่ คุณภาพเครื่องมือมีความยาก ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC)

2.4 ผู้วิจัยวิเคราะห์คุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ผลปรากฏว่า แบบทดสอบจำนวน 50 ข้อ มีคุณภาพเครื่องมือความยากระหว่าง 0.33 - 0.67 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.77 โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องกับเนื้อหาตั้งแต่ 0.5 จำนวน 40 ข้อ สามารถนำไปใช้ทดลอง

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ที่แก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 19 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ในการวิจัยครั้งนี้ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องกับเนื้อหาตั้งแต่ 0.5 จำนวน 30 ข้อ

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ที่ผ่านการทดลองและทำการแก้ไขแล้ว จำนวน 30 ข้อ นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

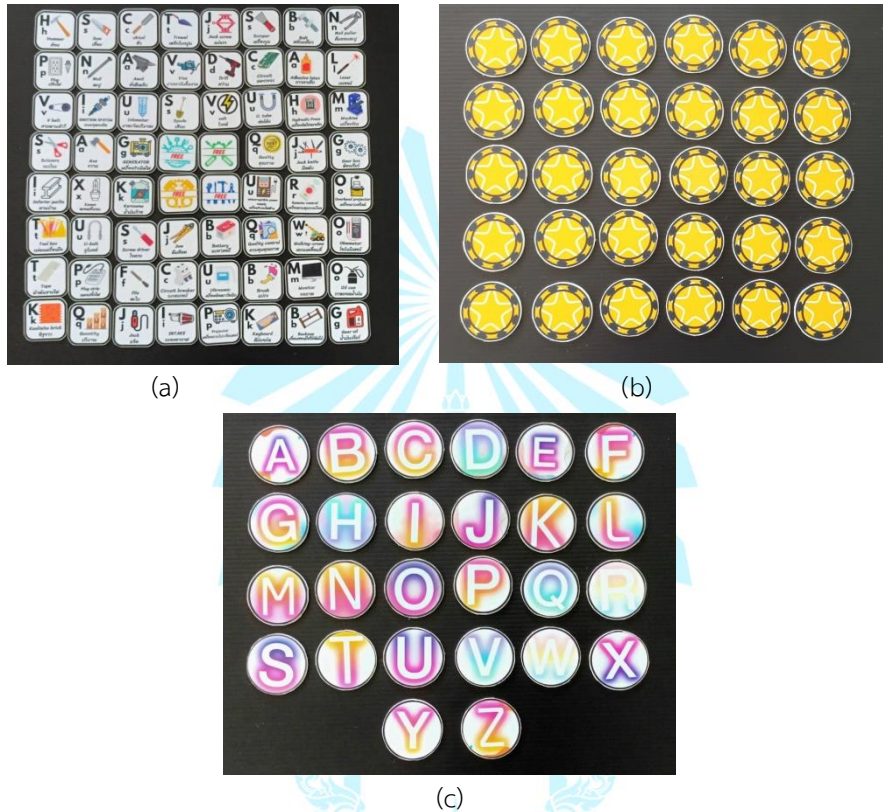
3. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน จำนวน 15 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 3) ด้านคุณภาพของเกมการศึกษา 4) ด้านผู้เรียน ประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ผลปรากฏว่า มีคุณภาพจากการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ถือว่าแบบสอบถามความพึงพอใจมีความเหมาะสมนำไปเก็บข้อมูลได้

### การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. นักศึกษาทำทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน จำนวน 30 ข้อ เป็นเวลา 40 นาที

2. ผู้วิจัยดำเนินการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม จำนวน 7 แผน รวม 28 ชั่วโมง โดยวิธีการเล่นเหมือนเกมบิงโก ที่ใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษในงานช่างพื้นฐาน พร้อมภาพประกอบ เป็นการ์ดคำศัพท์ประกอบด้วย คู่มือ การ์ดคำศัพท์ 130 แผ่น การ์ดฟรี 1 แผ่น เหยี่ยูกะแนน 200 เหยี่ยู เหยี่ยูตัวอักษร A-Z แสดงดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 (a) การ์ดคำศัพท์ และการ์ดฟรี (b) เหรียญคะแนน (c) เหรียญตัวอักษร

วิธีการเล่น ให้ผู้เล่นเลือกการ์ดคำศัพท์คนละ 24 แผ่น คละการ์ดคำศัพท์ ผู้เล่นจะได้รับการดฟรี 1 แผ่น เหรียญคะแนน 25 เหรียญ

ผู้เล่นสุ่มเรียงการ์ดเป็นตาราง 5x5 ช่อง โดยสามารถวางการ์ดฟรีตำแหน่งใดก็ได้จากนั้นผู้เล่นคนแรก สุ่มหยิบเหรียญตัวอักษร A-Z หากพบว่า ในแผ่นตารางที่เรียงไว้ มีการดคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรนั้น ๆ ให้ผู้เล่นยกมือ และอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษพร้อมทั้งความหมายให้ผู้เล่นคนอื่นได้ยิน

วิธีการชนะคือ คนแรกที่ทำเครื่องหมายเรียงกันครบแถวแนวนอน แนวตั้ง หรือแนวทแยง แล้วตะโกน ว่า “บิงโก!”

และทำแบบทดสอบท้ายบทระหว่างเรียน จำนวนแผนละ 15 ข้อ

3. เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน นักศึกษาทำทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบการจัดการ เรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ข้างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่าง อุตสาหกรรม ซึ่งเป็นชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน 30 ข้อเป็นเวลา 40 นาที

**การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย**

วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีทางสถิติและนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), ค่าร้อยละ (%) ของค่าประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) และเมื่อทดสอบ Normality Test ของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า Sig = 0.00 ซึ่ง Sig > 0.05 แสดงว่า ไม่มีความแตกต่างอย่างนัยสำคัญทางสถิติ หรือเป็น Normal Distribution ดังนั้นจึงใช้ Paired Samples Test

### สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เรื่องชุดคำศัพท์ข้างพื้นฐานสำหรับ นักศึกษาช่างอุตสาหกรรม ผลการวิจัยพบว่า

1. พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ข้างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ข้างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม

จำนวนนักศึกษา	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของกลุ่ม		แบบทดสอบภาษาอังกฤษคำศัพท์ข้างพื้นฐาน 30 คะแนน	
	ตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน เต็ม 105 คะแนน		คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E <sub>2</sub> )
22	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E <sub>1</sub> )	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E <sub>2</sub> )
	11.95	79.65	24.68	82.27
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E <sub>1</sub> / E <sub>2</sub> ) เท่ากับ 79.65/82.27				

จากตาราง 1 ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ข้างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่ได้รับการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ ไปใช้จัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 22 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน เท่ากับ 11.95 คิดเป็นร้อยละ 79.65 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ E<sub>1</sub> เท่ากับ 79.65 และนักศึกษาได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถภาษาอังกฤษคำศัพท์ข้างพื้นฐาน เท่ากับ 24.68 คิดเป็นร้อยละ 82.27 แสดงว่าประสิทธิภาพด้านผลสัมฤทธิ์ E<sub>2</sub> เท่ากับ 82.27 ดังนั้นประสิทธิภาพของการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ข้างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม มีประสิทธิภาพ 79.65/82.27 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 75/75

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ข้างพื้นฐาน ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ข้างพื้นฐาน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	df	t	Sig.
ก่อนเรียน	22	30	14.41	3.20	21	14.30	0.00
หลังเรียน	22	30	24.68	2.00			

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ข้างพื้นฐาน จำนวน 22 คน โดยใช้แบบทดสอบแบบปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.41 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.68 เมื่อนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนวิเคราะห์ค่าสถิติแบบ Paired Samples Test พบว่า คะแนนทักษะภาษาอังกฤษคำศัพท์ข้างพื้นฐานของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ได้ผล ดังนี้

ตาราง 3 ความพึงพอใจของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน

รายการสอบถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
<b>ด้านเนื้อหา</b>	<b>4.55</b>	<b>0.51</b>	<b>มาก</b>
1. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	4.55	0.51	มาก
2. ภาษา รูปแบบ ตรงกับความสนใจของผู้เรียน	4.55	0.51	มาก
3. การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.55	0.51	มาก
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน</b>	<b>4.65</b>	<b>0.49</b>	<b>มาก</b>
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.64	0.49	มาก
5. การปฏิบัติกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่สะดวกและเข้าใจง่าย	4.59	0.50	มาก
6. กิจกรรมเกมน่าสนใจ มีความหลากหลาย	4.68	0.48	มาก
7. การปฏิบัติกิจกรรม ช่วยให้เข้าใจบทเรียนดีขึ้น	4.68	0.48	มาก
<b>ด้านคุณภาพของเกมการศึกษา</b>	<b>4.65</b>	<b>0.48</b>	<b>มาก</b>
8. ภาพ ตัวอักษรและสี น่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.68	0.48	มาก
9. สอดคล้อง ครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน	4.55	0.51	มาก
10. สามารถสื่ออิทธิพลของสื่อที่มีต่ออารมณ์และความรู้สึกได้	4.64	0.49	มาก
11. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนและการวัดผล	4.73	0.46	มาก
<b>ด้านผู้เรียน</b>	<b>4.63</b>	<b>0.49</b>	<b>มาก</b>
12. รู้สึกสนุกในการเรียน	4.73	0.46	มาก
13. ทำให้กล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจมากขึ้น	4.55	0.51	มาก
14. เกมการศึกษาช่วยให้เข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.59	0.53	มาก
15. สามารถค้นคว้าหาคำตอบได้ด้วยตนเอง	4.64	0.49	มาก
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.62</b>	<b>0.49</b>	<b>มาก</b>

จากตาราง 3 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ด้วย การใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เกมพบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 4.62, S.D. = 0.49) โดยค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านคุณภาพของเกมการศึกษา ( $\bar{X}$  = 4.65, S.D. = 0.48) และด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ( $\bar{X}$  = 4.65, S.D. = 0.49) และค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือด้านเนื้อหา ( $\bar{X}$  = 4.55, S.D. = 0.51)

## อภิปรายผล

ผลจากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐาน สำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม จำนวน 7 แผน รวม 28 ชั่วโมง โดยผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ  $E_1/E_2 = 79.65/82.27$  ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เหตุที่เป็นเช่นนั้นเพราะมีผลการประเมินคุณภาพที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยที่ได้มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ รวมถึงการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาตำรา เอกสารและคู่มือต่าง ๆ ผ่านการตรวจสอบ แกะไข ปรับปรุงข้อบกพร่อง เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องชุดคำศัพท์ช่างพื้นฐานสำหรับนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม

2. จากการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน พบว่า ผลการทดสอบจากแบบทดสอบภาษาอังกฤษคำศัพท์ช่างพื้นฐานของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการจำคำศัพท์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการวัดประเมินผลแล้วจึงทำให้แบบทดสอบมีคุณภาพอย่างดีจนสามารถนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ศิวพร โกศิยะกุล และคณะ (2024) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต หลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สิริรินทร์รา จุฑามณีพงษ์ และคณะ (2023) ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า รูปแบบสอดคล้องกับการเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน สอดคล้องกับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.6-1.0 นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในระดับสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Wiets (2022) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมกระดานที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมให้เกิดผลการเรียนรู้เชิงบวก ซึ่งผลลัพธ์เชิงบวกประการหนึ่ง ได้แก่ ความสามารถของผู้เรียนในการใช้ทักษะทางปัญญา เช่น การจดจำ การทำความเข้าใจ การให้เหตุผล และการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Nilubol & Sitthitikul (2023) ที่กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในห้องเรียนภาษาเป็นแนวทางที่มีแนวโน้มดีในการปรับปรุงการสอนและการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากสาขาการนำเกมมาใช้ยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่นักการศึกษาและนักวิจัยจะต้องสำรวจการประยุกต์ใช้ที่สร้างสรรค์ จัดการกับความท้าทายที่อาจเกิดขึ้น และปรับปรุงกลยุทธ์การนำไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดผลกระทบเชิงบวกต่อการศึกษาระดับสูงที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Hong et al. (2022) ที่กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเกมยังถือเป็นวิธีที่สำคัญที่ผู้สอนจะใช้เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน และยิ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Wulandari (2025) ผลการศึกษาเผยให้เห็นว่าการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมาก ซึ่งเน้นย้ำถึงประสิทธิผลของแพลตฟอร์มในฐานะเครื่องมือการสอนในหลักสูตรภาษาขั้นพื้นฐานด้วยเช่นกัน

3. ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.62$ , S.D.= 0.49) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ประโภชน์ คะหาญ และคณะ (2566) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ รายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่องการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ชื่อเกม “Bingo” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ชื่อเกม “Bingo” เรื่อง การพัฒนาที่ยั่งยืน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 3 “เทศบาลอนุสรณ์” จังหวัดสุรินทร์ พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มาก” ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อโรชา วงศ์ธัญญลักษณ์ และคณะ (2566) ผลการใช้บอร์ดเกม (Name It) ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) พบว่า ภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.64 ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนจากบอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเนื้อหาของเกมสอดคล้องกับเนื้อหาของรายวิชาที่เรียน แต่นำมาเสนอในรูปแบบของเกมจึงทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกสนใจ ตื่นเต้นกับเกมการศึกษา แม้ว่าจะเนื้อหาในเกมจะเป็นภาษาอังกฤษ แต่ด้วยกระบวนการสร้างที่ผ่านความเห็นชอบและการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจึงทำให้นึกไม่ยากเกินระดับความรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Ismayilli et al. (2025) ที่กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในห้องเรียนช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าดึงดูดซึ่งส่งเสริมแรงจูงใจเพิ่มพูนความรู้ และพัฒนาทักษะทางภาษาด้วยความสนุกสนาน เกมดึงดูดความสนใจของนักเรียนและกระตุ้นให้มีส่วนร่วมทำให้ชั้นเรียนภาษาอังกฤษมีความคล่องตัวและมีส่วนร่วมมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Clausen (2017) ที่กล่าวว่า เกมทุกรูปแบบและขนาดเป็นวิธีการที่ดีเยี่ยมในการสร้างสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนที่กระตือรือร้นและมีชีวิตชีวามากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Wulandari (2021) ที่กล่าวว่า เกมเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ที่จะนำไปใช้ในชั้นเรียนคำศัพท์ การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมมีประสิทธิภาพ เกมทำให้การเรียนรู้คำศัพท์น่าสนใจและสนุกสนานมากขึ้น ลดความวิตกกังวล เพิ่มความรู้สึกเชิงบวก ความมั่นใจในตนเอง และจำนวนคำศัพท์ สร้างบรรยากาศที่ท้าทายในชั้นเรียน และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Faiz & Siahaan (2022) ที่กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญมากสำหรับนักเรียนในการสื่อสาร หากขาดความเข้าใจในการพูด นักเรียนจะไม่สามารถเรียนรู้ที่จะฟัง พูด อ่าน และเขียนได้ ดังนั้น นักเรียนจะต้องเข้าใจคำศัพท์เสียก่อน ความประทับใจจะเกิดขึ้นในลักษณะที่ลื่นไหล ครอบคลุม และกระจายออกไป นักเรียนจะกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้มากขึ้น สนใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภาษามากขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ก่อนการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ผู้สอนควรอธิบายหลักการวิธีการเล่นรวมถึงให้ผู้เล่นลองทดลองเล่นเพื่อความเข้าใจและคุ้นเคยกับอุปกรณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.2 ในช่วงระหว่างที่ดำเนินกิจกรรม ผู้สอนควรสังเกตการเล่นของสมาชิกในแต่ละกลุ่ม เพื่อคอยช่วยเหลือ และให้แนะนำ พร้อมทั้งสังเกตผู้เรียนที่เรียนอ่อนเพื่อนำข้อมูลปรับปรุงเฉพาะบุคคล

### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปควรเป็นการเสนอแนะสำหรับการต่อยอดจากฐานงานวิจัยนี้ หรือด้วยข้อจำกัดของเทคโนโลยีหรือสภาพบริบทที่งานวิจัยนี้ยังไม่สามารถทำได้ ผู้วิจัยจึงอยากเสนอแนะอยากให้ทำต่อไปอย่างไรบ้าง

2.1 ในรายวิชาอื่น ๆ ควรมีการจัดการเรียนรู้แบบ active learning เพื่อพัฒนาสมรรถภาพและการเรียนรู้ของผู้เรียน

- 2.2 ควรศึกษาวิธีการในการเล่นว่า มีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือไม่
- 2.3 ควรศึกษาชุดคำศัพท์ให้ความหลากหลายหมวดหมู่ ที่จะช่วยส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง

### บรรณานุกรม

- ประดิษฐ์ คำมุงคุณ, พระมหาสันติราษฎร์ ฆานสนติ (พวงมลิ), พระมหาปราสาทยะ วราศยานัน, พระมหาศรัณย์วัตร กิตติวิโร (อินลม), และสมโภชน์ โว้วงษ์. (2562). ความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา. *วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์*, 6(10), 5860–5875.
- ประโภชน์ คหาญ, อภินันท์ เชิดสุข, และปยุณยา เมินดี. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ เรื่องการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning) ชื่อเกม “Bingo” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *Administrative Journal for Local Development*, 2(1), 49–58.
- ศิวพร โกศิยะกุล, เตือนใจ คคตดี, วิริยา วิริยารัมภะ, และดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต. *วารสารสังคมศาสตร์วิจัย*, 15(1), 19–33.
- สิรินทร์ดา จุฑามณีพงษ์, แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์, และสุมาลี เชื้อชัย. (2566). รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ. *วารสารศิลปการจัการ*, 7(4), 1431–1448.
- เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย, ญัฐวดี ปฐมมีโชค, และศิดารัตน์ สมัครการนา. (2562). Game-based learning: ทางเลือกสำหรับการศึกษาวิทยาศาสตร์ยุคใหม่. *นิตยสาร สสวท.*, 47(216), 25–30.
- อโรชา วงศ์ธัญลักษณ์, ชลธิมา ทองคำ, สิรินญา ศรีชมภู, และณัฐกานต์ เส็งชื่น. (2566). ผลการใช้บอร์ดเกม (Name It) ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ. *วารสารอักษราพิบูล*, 4(2), 13–28.
- Clausen, D. (2017). Board games in the business classroom: How to play “Business decisions.” *English Teaching Forum*, 55(1), 32–35.
- Dongsanniwat, W., & Sukying, A. (2024). The effect of TPR tasks on word knowledge of Thai primary school learners. *Journal of Education and Learning*, 13(5), 208–224.
- Faiz, A., & Siahaan, L. H. (2022). The effect of using games on students’ motivation in learning vocabulary. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 1–8.
- Gower, R., Phillips, D., & Walters, S. (2005). *Teaching practice: A handbook for teachers in training*. Oxford: Macmillan Education.
- Hong, Z. W., Shen, W. W., Chin, K. Y., & Chen, Y. L. (2022). The impact of a hidden object game on English vocabulary learning and motivation. *Journal of Internet Technology*, 23(1), 73–78.
- Ismayilli, T. M., Mammadova, K. M., & Asadova, A. A. (2025). The impact of educational games on speaking skills in the foreign language teaching process. *Novitas-ROYAL (Research on Youth and Language)*, 19(1), 229–240.
- Nilubol, K., & Sitthitikul, P. (2023). Gamification in action: Trends and opportunities in language teaching and learning practices. *PASAA: Journal of Language Teaching and Learning in Thailand*, 67(1), 378–400.

- Rahmah, F. (2021). The utilization of mobile-assisted gamification for vocabulary learning: Its efficacy and perceived benefits. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal*, 22(3), 146–163.
- Saraiwang, S., & Worawong, K. (2023). The use of task-based and game-based learning in English learning at small primary schools in Nakhon Pathom, Thailand. *PASAA: Journal of Language Teaching and Learning in Thailand*, 67(1), 101–138.
- Son, L. H., & Ly, T. M. (2024). An investigation of vocabulary learning strategies of ESP students. *International Journal of TESOL & Education*, 4(1), 1–17.
- Srivatanakul, T. (2024). Designing cybersecurity escape rooms: A gamified approach to undergraduate learning. *Journal of Cybersecurity Education Research and Practice (JCERP)*, 2024(1), 25.
- Wallace, P. R. (1984). *Mathematical analysis of physical problems*. New York, NY: Dover.
- Wiets, B. (2022). Pre-service teachers' experiences on the development of educational science board games. *European Journal of STEM Education*, 7(1), 2.
- Wulandari, E. M. (2025). The effectiveness of using flashcards on teaching English vocabulary. *Journal of English Education and Technology*, 5(4), 324–338.
- Wulandari, F. (2021). The students' perception of games in vocabulary learning. *English Language Studies and Applied Linguistics Journal*, 1(2), 1–9.
- Xalikovna, R. D. (2023). Teaching vocabulary through word games. *Central Asian Journal of Social Sciences and History*, 4(6), 136–144.

